

GoTale

Specyfikacja funkcjonalna.

Zespół XI.
Programowanie Zespołowe 2024/2025



Wstęp	3
Opis projektu	3
Założenia projektowe	3
Architektura rozwiązania	4
Główne komponenty	4
Web - Kreator Gier	4
Aplikacja Mobilna	5
Zastosowane technologie	5
Aplikacja mobilna	5
Web - Kreator gier	6
Zaplecze serwerowe (Backend, API)	6
Aplikacja mobilna	7
Technologia	7
Opis funkcjonalności	7
Aplikacja webowa - Kreator Gier	18
Zaplecze serwerowe (baza danych, Backend,API)	40
Dokumentacja API	40
Schemat bazy danych	40

Wstęp

Dokument opisuje rozwiązania zastosowane w projekcie “GoTale” realizowanego w ramach przedmiotu „Programowanie Zespołowe 2024/25” na Wydziale Matematyki i Informatyki Uniwersytetu Mikołaja Kopernika w Toruniu. Celem przedmiotu było przygotowanie studentów do pracy w zespole oraz środowisku w jakim najprawdopodobniej będą oni pracowali rozwijając swoją karierę.

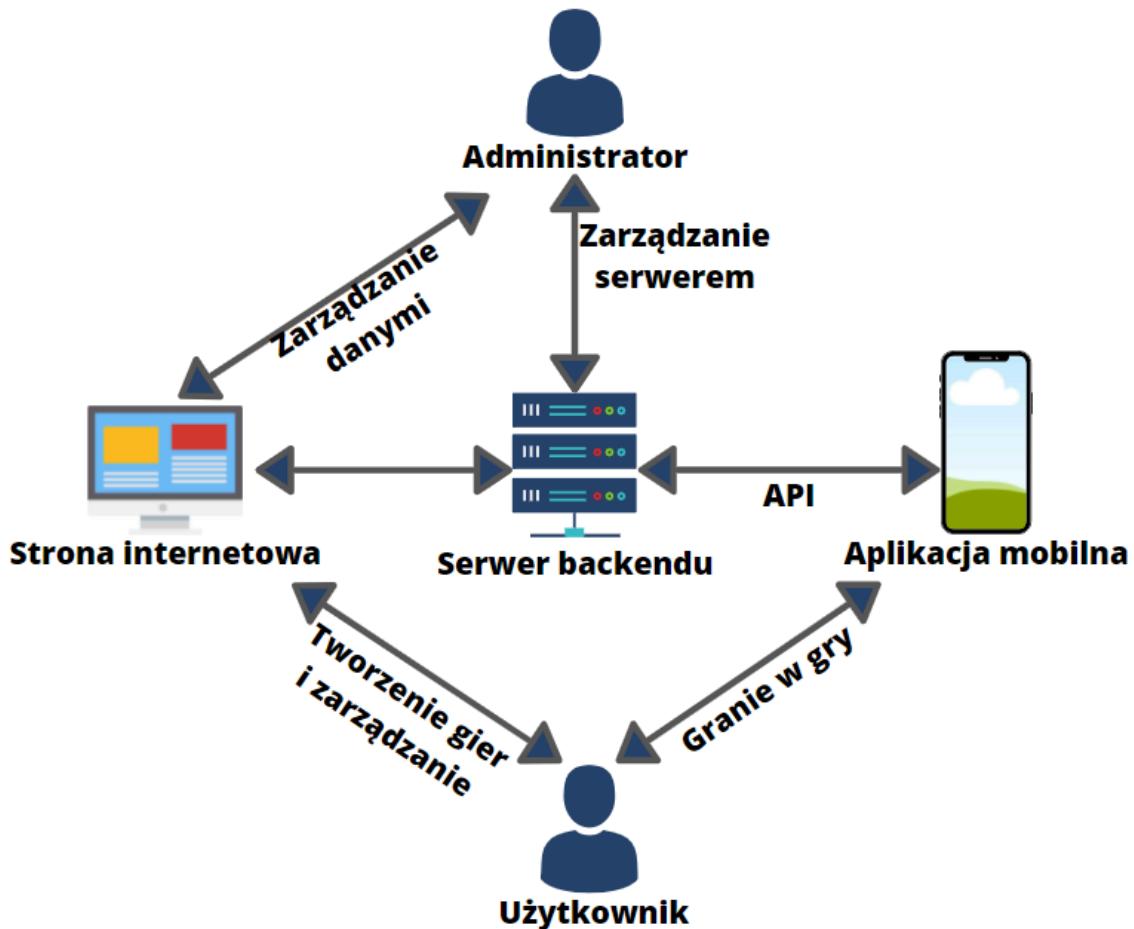
Opis projektu

Założenia projektowe

Naszym celem było stworzenie zestawu aplikacji umożliwiających wspólną integrację ze znajomymi oraz tworzenie i eksplorowanie interaktywnych historii opartych na drzewach decyzyjnych. Projekt ma pozwolić użytkownikom na:

1. **Tworzenie własnych opowieści** – dzięki aplikacji internetowej **GoTale** użytkownicy mogą kreować interaktywne historie, wykorzystując drzewiaste struktury decyzyjne, które umożliwiają rozwój fabuły w różnych kierunkach.
2. **Eksplorowanie stworzonych historii** – aplikacja mobilna **GoTale** pozwala na odgrywanie przygotowanych opowieści, gdzie decyzje gracza mają bezpośredni wpływ na przebieg fabuły i zakończenie.
3. **Wspólne odgrywanie scenariuszy** - możliwość połączenia się z innymi użytkownikami aplikacji mobilnej w lobby i wspólne rozegranie opowieści w której ścieżki graczy się rozchodzą i przeplatają nawzajem.
4. **Zwiedzanie ciekawych miejsc** - dzięki możliwości przypisania na mapie punktów w pobliżu których użytkownik musi się przemieścić by kontynuować swoją historię, pozwala to na odkrywanie atrakcji turystycznych danego miasta.

Architektura rozwiązania



Rozwiązanie składa się z 3 głównych części: aplikacji mobilnej, API oraz serwisu Web. Aplikacja mobilna komunikuje się z serwerem za pomocą REST API oraz WebSocketów, do uwierzytelniania używa JWT. API komunikuje się bezpośrednio z bazą danych Postgres SQL. Aplikacja mobilna pozwala rozgrywać scenariusze, natomiast serwis Web zapewnia funkcjonalność tworzenia i zarządzania tymi scenariuszami. Konto użytkownika jest wspólne zarówno dla aplikacji mobilnej jak i serwisu Web.

Główne komponenty

- **Kreator Gier** – aplikacja internetowa do tworzenia interaktywnych historii.
- **GoTale mobile** – aplikacja mobilna na system Android umożliwiająca eksplorację stworzonych gier.
- **Zaplecze serwerowe (backend)** - baza danych, logika działania i metody API

Web - Kreator Gier

Aplikacja webowa pozwalająca na tworzenie gier paragrafowych. Kreator umożliwia użytkownikowi budowanie skierowanych grafów cyklicznych, w których każdy węzeł może mieć

maksymalnie cztery wyjścia prowadzące do kolejnych kroków w historii (Struktura przypomina drzewo, ponieważ jest ukorzenionym oraz spójnym grafem, jednak dopuszczały pętle w historii tj. cykle). Struktura pozwala na wspólne korzystanie z węzłów przez różne ścieżki fabularne, co umożliwia tworzenie złożonych, spójnych narracji.

W Kreatorze jest także możliwość wybrania lokalizacji, która jest wymagana do podjęcia danej decyzji, gracz jest zmuszony do podrózowania w celu rozwoju historii, a jej rozwój następuje przez dokonywanie decyzji, dodatkowo autor scenariusza może zamieścić tytuł, zdjęcie oraz opis do każdego kroku, co umożliwia zwiększoną immersję w świat przedstawiony.

Aplikacja obsługuje też tworzenie scenariuszy dla wielu graczy. Tworzone gamebooki mogą określać historię dla wielu graczy, przeplatać ich losy oraz sprawiać, że ich historie będą miały na siebie wpływ, a przez to wpływ na całą opowieść. Zachęca przez to do poznawania nowych ciekawych miejsc w niestandardowy sposób wraz ze znajomymi.

Aplikacja Mobilna

Pozwala rozgrywać utworzone scenariusze. Uruchamiając interaktywną książkę, użytkownicy tworzą swoją własną, indywidualną opowieść na podstawie decyzji dokonywanych w trakcie rozgrywki. Interfejs pozwala przeglądać dostępne książki, wznawiać przerwane gry, oraz poznawać całkowicie nowe osoby, gracz ma możliwość wyszukiwać pobliskie rozgrywki, lub wraz ze znajomymi utworzyć poczekalnię w której może on wybrać scenariusz aby rozegrać go ze swoimi przyjaciółmi.

Aplikacja wymaga włączonej lokalizacji, która jest niezbędna, aby w czasie rzeczywistym sprawdzać, czy dany użytkownik dotarł do miejsca docelowego, a przez to odpowiedzieć na pytanie czy ma on możliwość podjąć decyzje oraz kontynuować historię, dzięki której pozna atrakcje turystyczne miasta, jego legendy oraz historię.

Multiplayer pozwala na łatwą integrację ze znajomymi lub poznanie w nowej grupie danego miejsca. Tworząc poczekalnię, jej właściciel może wybrać rozgrywany scenariusz, poczekać na dołączenie do niego innych użytkowników lub wyrzucić tych których uzna on za niepożądanych, a następnie może on rozpocząć grę. W jej trakcie użytkownicy mogą podróżować razem, rozdzielać się, a następnie znów się spotykać w różnych miejscowościach. Każdy użytkownik może przeglądać historię i poznawać wybory, jakich dokonali inni gracze z aktualnej poczekalni oraz może sam podejmować decyzje mające wpływ na cały świat przedstawiony, a przez to również na historię innych graczy.

Zastosowane technologie

Aplikacja mobilna

Język: Dart

Framework: Flutter

Zastosowane biblioteki:

- GetX
- Logger
- Lottie
- Get_storage
- geocoding

- UrlLauncher
- Http
- SettingsUI
- Flutter_map
- Geolocator
- Latlong2
- Flutter_map_location_marker
- Skeletonizer
- Intl
- Readmore
- Flutter_launcher_icons
- Image_picker
- Rename_app
- build_runner
- json_serializable

Web - Kreator gier

Język: HTML, CSS, Javascript

Framework: React, NextJS

Zastosowane biblioteki:

- @netlify/next
- @netlify/plugin-nextjs
- @xyflow/react
- Dagre
- Http-Proxy-Middleware - tymczasowo wykorzystane
- Lucide-react
- Open-Layers
- Next
- React
- React-Dom

Zaplecze serwerowe (Backend, API)

Język: Java

Framework: Spring, Spring Boot

Zastosowane biblioteki:

- Spring-boot-starter-websocket
- Spring-boot-starter-web
- Spring-boot-devtools
- Spring-boot-starter-test
- Spring-boot-starter-jdbc
- Postgresql
- Junit
- Spring-test
- Junit-jupiter-api
- Spring-boot-starter-actuator
- Spring-security-crypto
- Jwt-api
- Jwt-impl
- Jwt-jackson

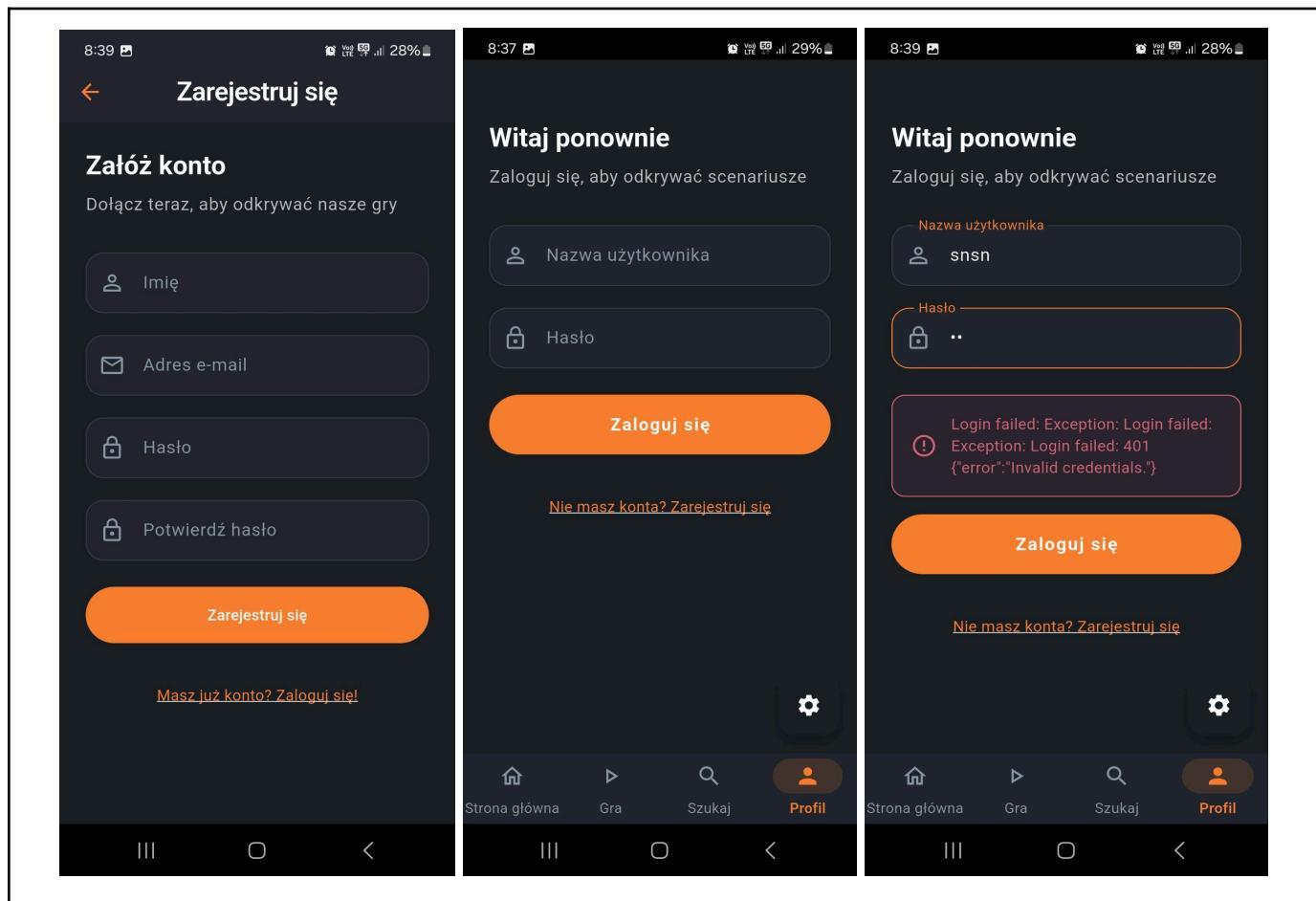
- Spring-boot-starter-data-jpa
- Javax.annotation-api
- clouddinary-http44

Aplikacja mobilna

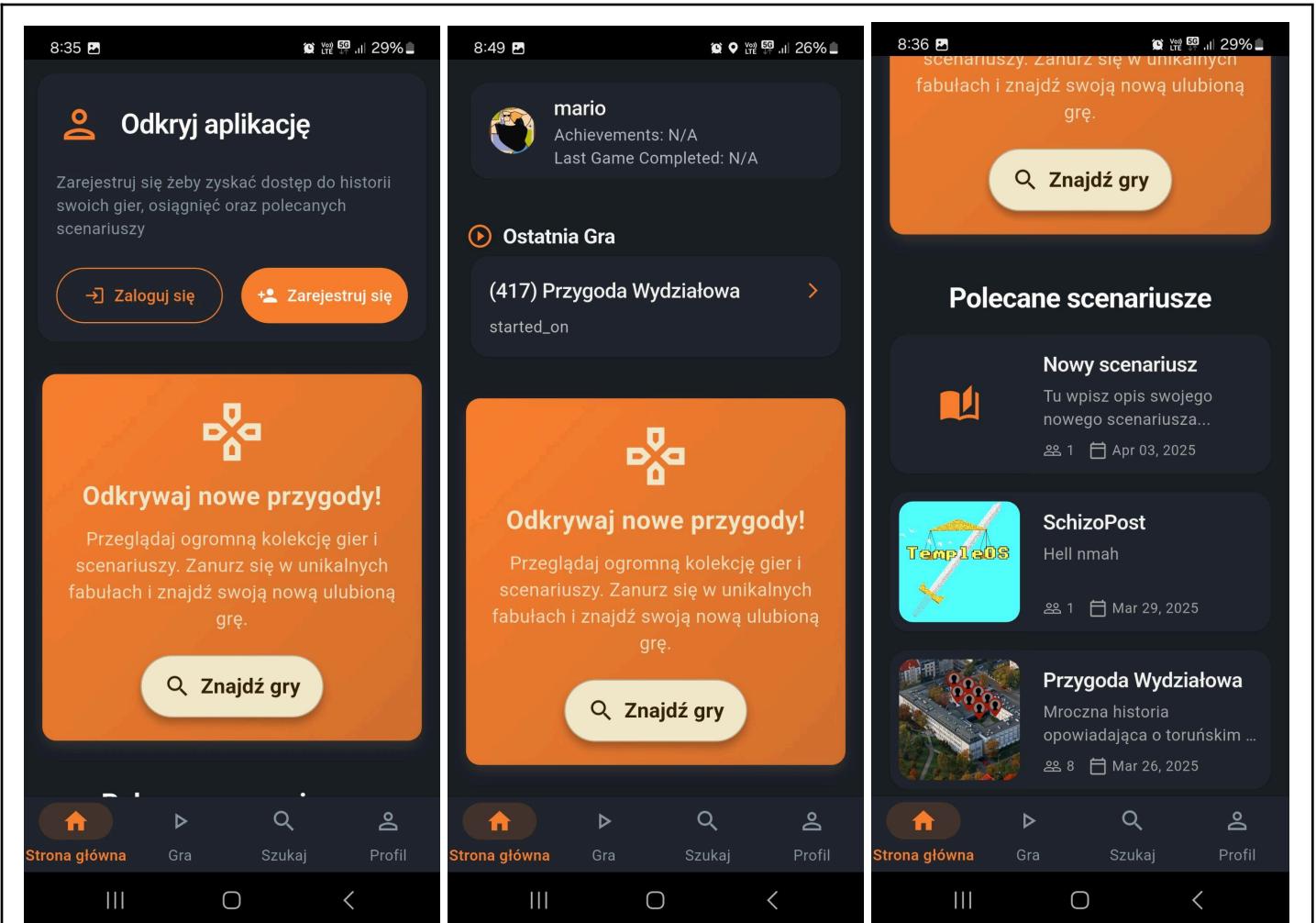
Technologia

Aplikacja mobilna została napisana z użyciem frameworka Flutter w języku Dart, który jest kompatybilny ze środowiskiem Android. Do komunikacji z bazą danych zostało zastosowane REST API wraz z WebSocket'ami, które zostały wykorzystane przy funkcjonalności rozgrywania gier z innymi użytkownikami. Głównym zasobem do zarządzania stanami aplikacji użyta została biblioteka [GetX](#), a do przechowywania JWT został użyty pakiet [flutter_secure_storage](#). Za obsługę mapy ze źródła www.openstreetmap.org odpowiada biblioteka [flutter_map](#), a za sprawdzanie lokalizacji użytkownika pakiet [geolocator](#).

Opis funkcjonalności

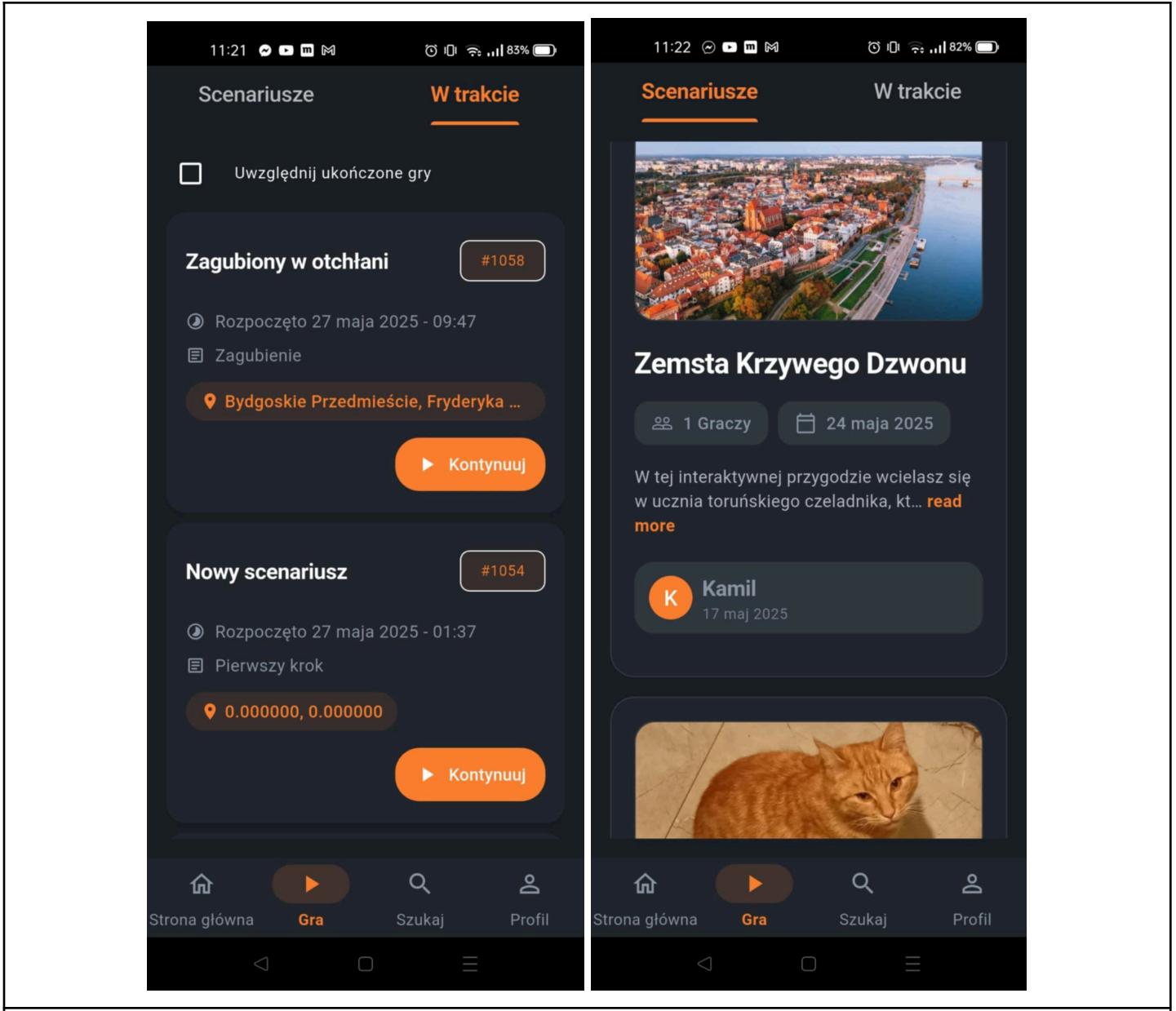


Po uruchomieniu aplikacji, nowi użytkownicy powinni przejść do ekranu rejestracji aby założyć konto na naszej platformie, po jego założeniu natychmiast można się na nie na zalogować, aby korzystać ze wszystkich funkcjonalności aplikacji.



Home page, jest pierwszym ekranem jaki użytkownik widzi po uruchomieniu aplikacji, pozwala on zapoznać się z aplikacją i jej wyglądem nawet w przypadku gdy użytkownik nie jest zalogowany, wiąże się to jednak z tym, że będzie miał on ograniczony dostęp: przykładowo nie może on uruchomić scenariusza aby grać z innymi.

Zalogowany odbiorca widzi podsumowanie swojego profilu oraz ma możliwość szybko uruchomić ostatnią rozgrywkę, dodatkowo w głąb ekranu widzi on polecane scenariusze.



Na karcie o nazwie "Gra", gracz może przeglądać dostępne scenariusze, dodatkowo po zalogowaniu pojawia się dodatkowa zakładka pozwalająca przeglądać wszystkie dostępne gry, także te ukończone, pozwala to przeglądać historię już ukończonych rozgrywek.

The image displays two side-by-side screenshots of the GoTale mobile application interface, illustrating how users can interact with different mystery scenarios.

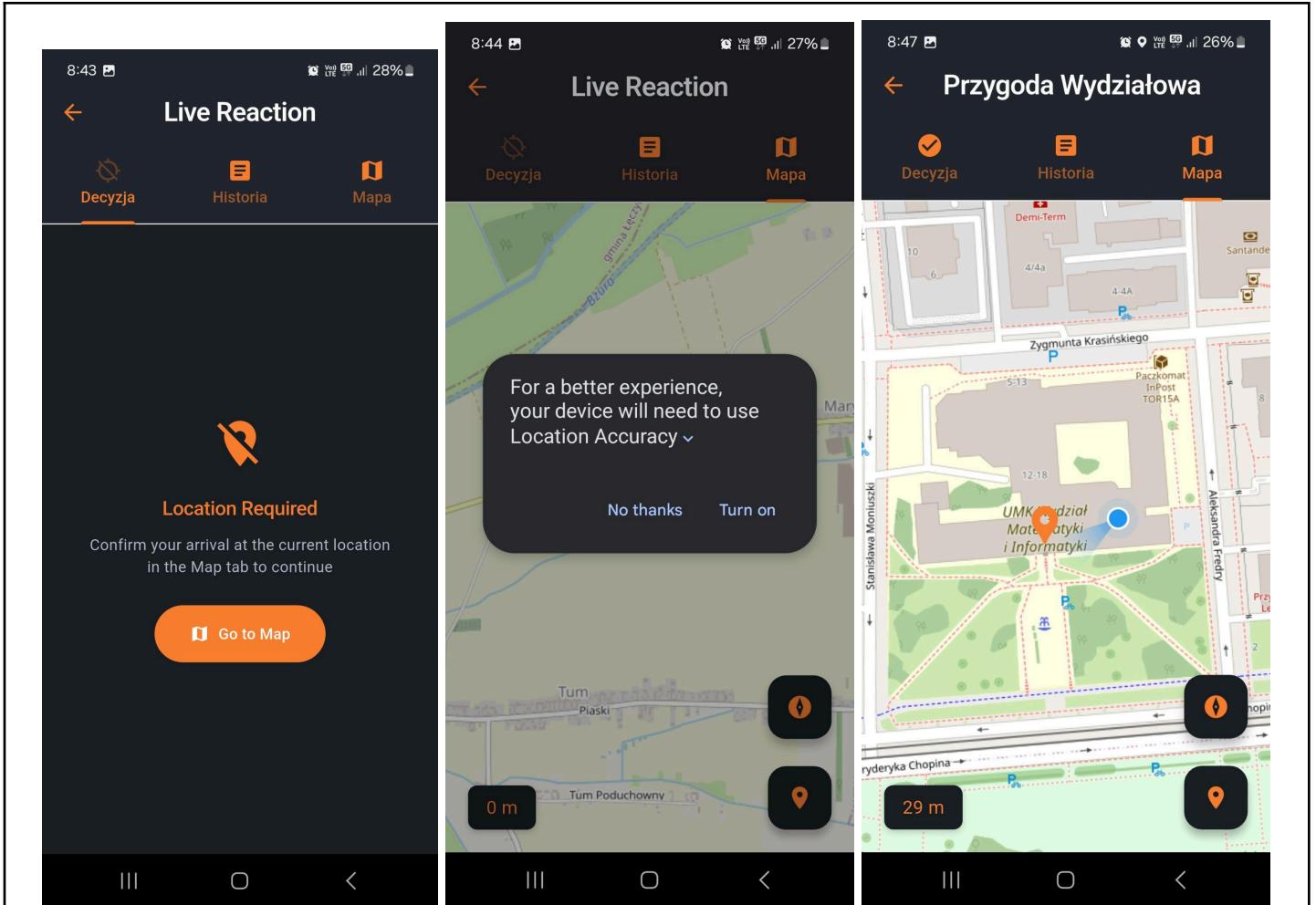
Left Screenshot (Scenario 1: Tajemnica Dziewczęcia z Zamku)

- Header:** "Tajemnica Dziewczęcia z Zamku" with a background image of a park.
- Author:** Kamil (Członek od 17 maj 2025)
- Description:** "Rok 1414. Działdowo stanęło na krawędzi wojennego konfliktu między Polską a Zakonem Krzyżackim. W murach zamku mówi się o tajemniczej, białej postaci. Miejscowi nazywają ją „Dziewczęciem z Działdowa” – duchem, który nocami snuje się po wieżach, niesie ze sobą chłód i milczenie. Starsi twierdzą, że to córka dawnego komtura, zmarła tragicznie podczas najazdu wojsk litewskich."
- Information about the game:**
 - Utworzony: 25 maj 2025
 - Liczba graczy: 1
- Start button:** "▶ Graj"

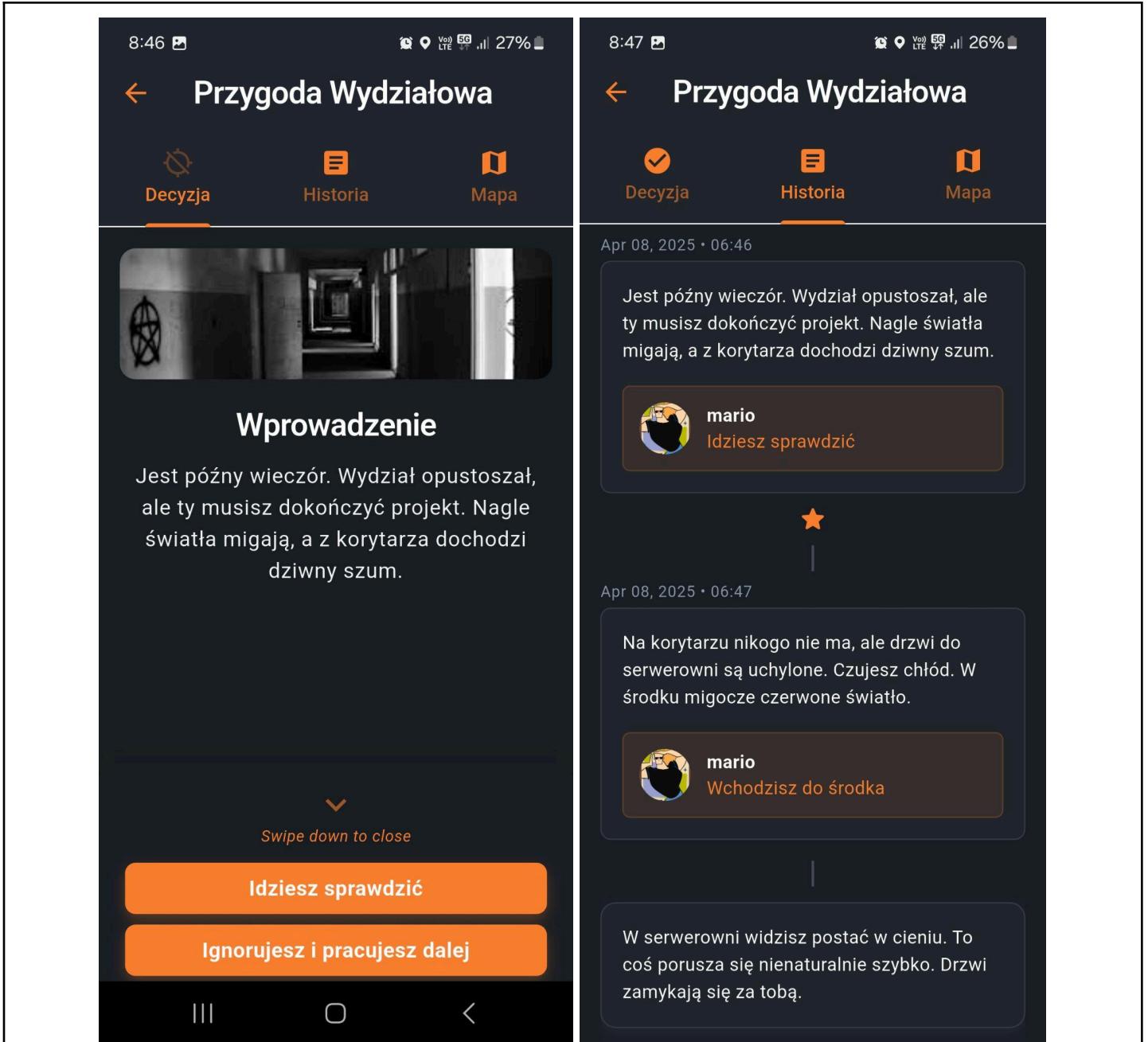
Right Screenshot (Scenario 2: Zagubiony w otchłani)

- Header:** "Zagubiony w otchłani" with a background image of a forest.
- Author:** De_lfin (Cezary Członek od 25 mar 2025)
- Description:** "Samotny, bezimienny spacerowicz znajduje tajemniczą walizkę. Dokąd poprowadzą go wskazówki, co czeka na końcu opowieści? Czy wyjdiesz z tego cało...?"
- Information about the game:**
 - Utworzony: 22 maj 2025
 - Liczba graczy: 2
- Start button:** "▶ Graj"

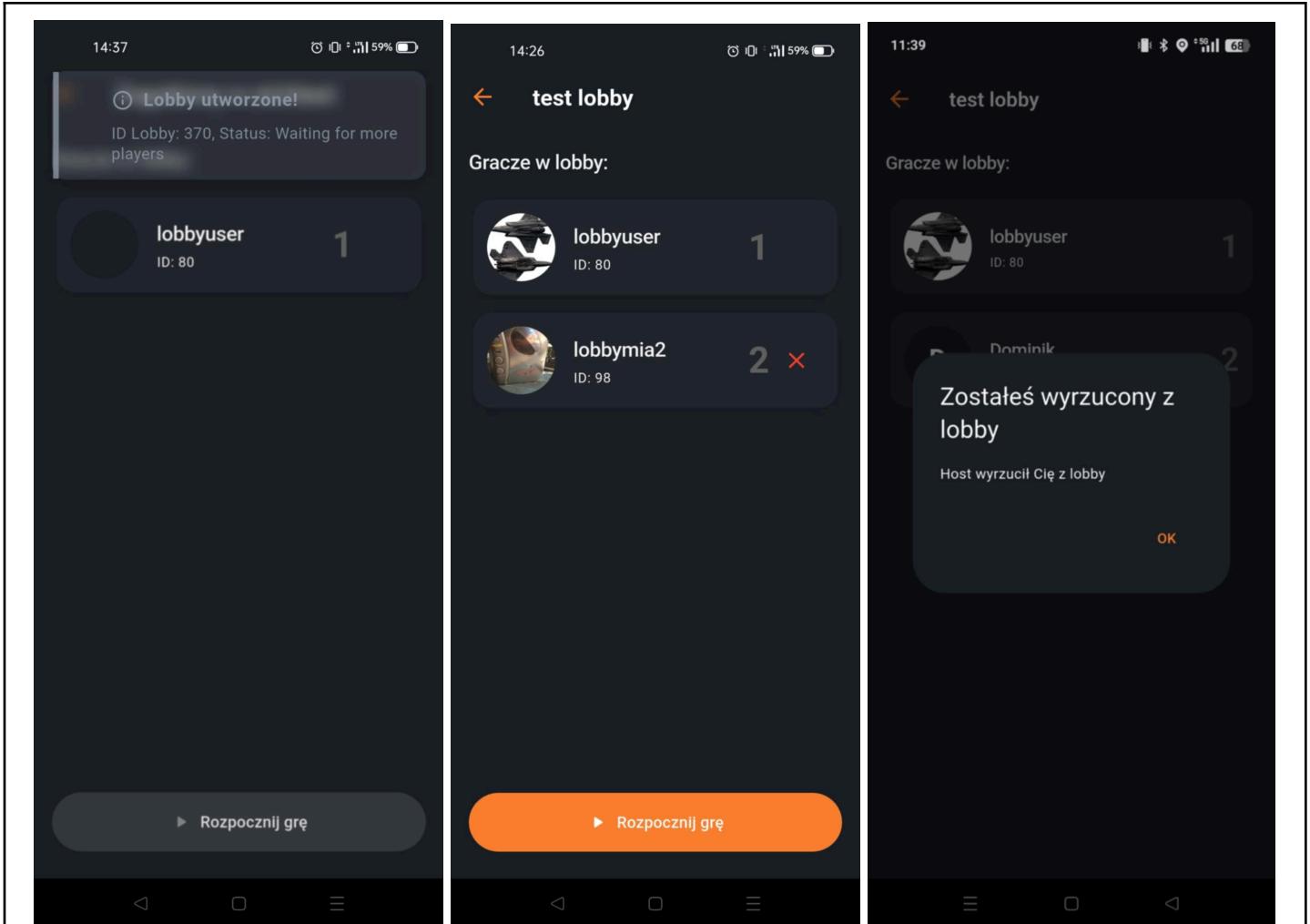
Po przejściu do scenariusza użytkownik może przejrzeć jego dokładne informacje takie jak pierwszy krok w rozgrywce, lokalizacja początkowa, szczegółowy opis oraz autora danego scenariusza. Z poziomu tego widoku, użytkownik zalogowany może uruchomić rozgrywkę.



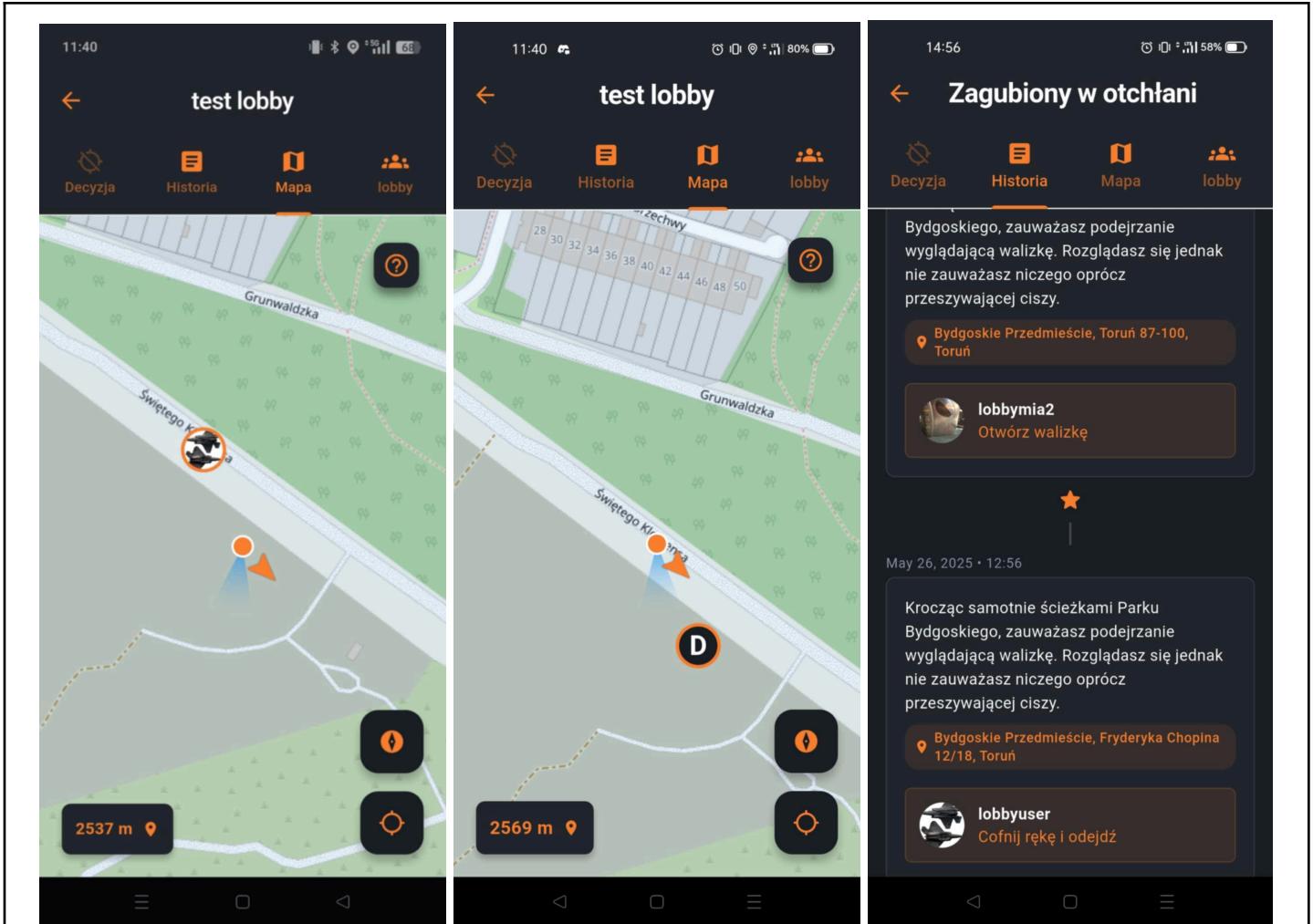
Po uruchomieniu scenariusza, tworzona jest gra, do podjęcia decyzji wymagana jest odpowiednia lokalizacja, a ją można obejrzeć w ostatniej zakładce z mapą, która wskazuje kierunek oraz obszar do którego należy się udać i w którym to można podjąć decyzje wymagane. Do poprawnego działania lokalizacji wymagane jest przyznanie odpowiednich praw dostępu.



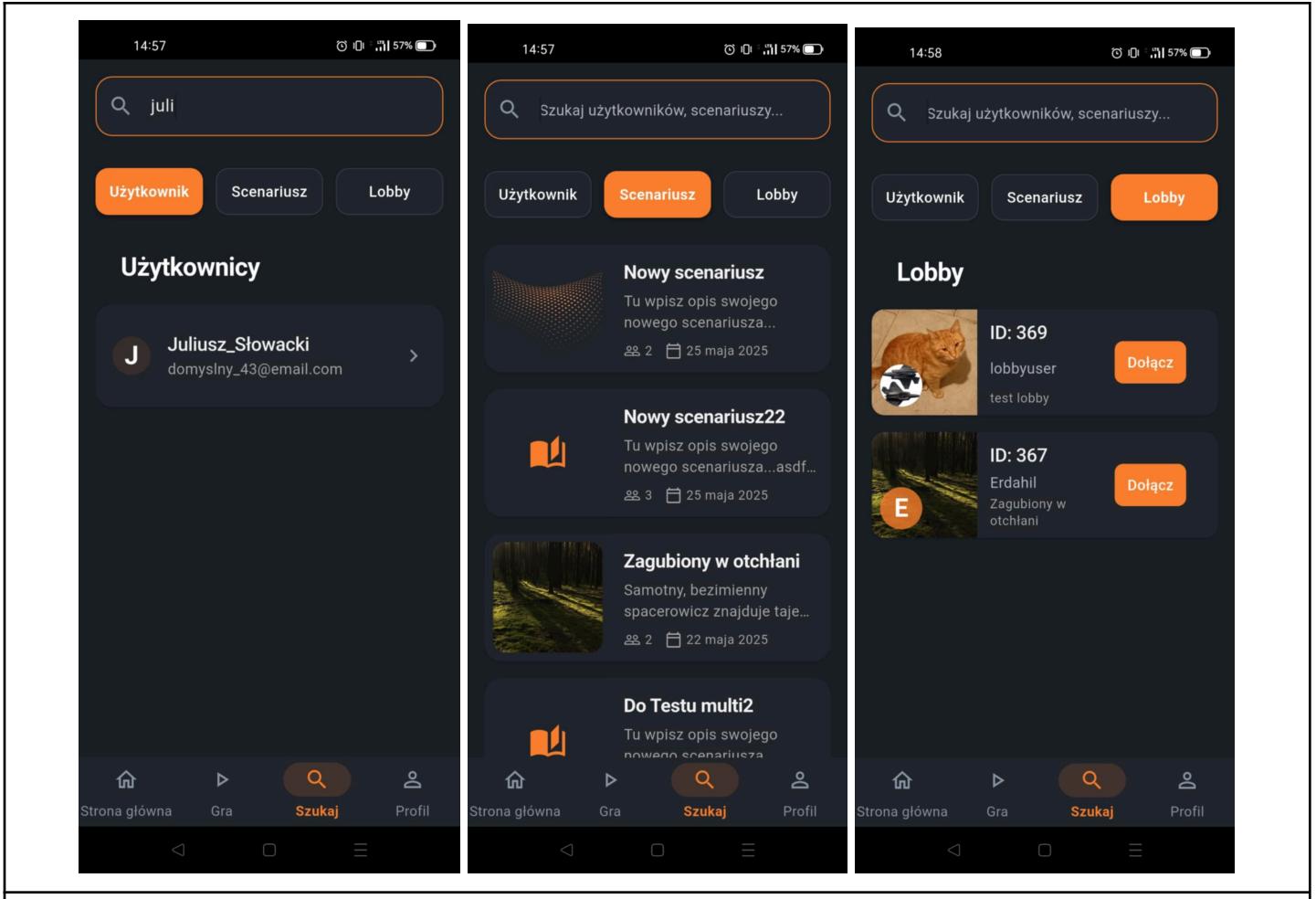
Po spełnieniu wymagań co do aktualnej lokalizacji, graczowi przedstawiona jest kontynuacja historii oraz dostępne wybory, których może on dokonać, wybory mają wpływ na historię oraz historię innych graczy, po każdym dokonanym wyborze aktualizowana jest historia, którą każdy gracz w dowolnym momencie może przeglądać aby poznać historię swoją oraz innych graczy. Użytkownik następnie przechodzi do innego miejsca, poznając w trakcie wiele fascynujących miejsc oraz atrakcji turystycznych danego miasta.



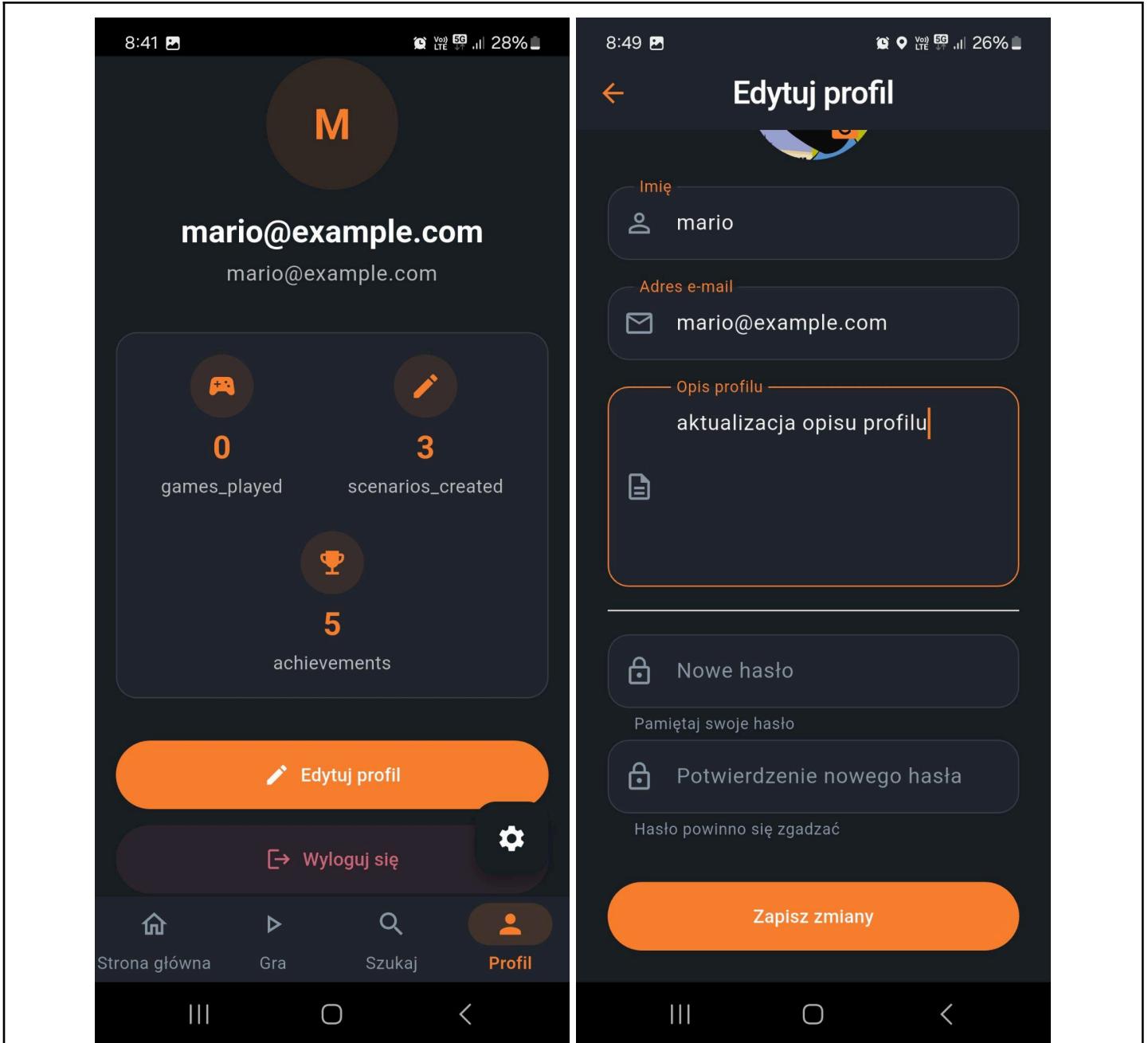
Jeśli wybrany scenariusz jest stworzony dla więcej niż jednej osoby to przy jego rozpoczęciu utworzone zostanie lobby, do którego inni użytkownicy mogą się połączyć. Jeśli osiągnięta zostanie wymagana liczba graczy, host może rozpocząć grę u wszystkich. Host może też w ramach potrzeby usuwać konkretnych graczy z lobby.



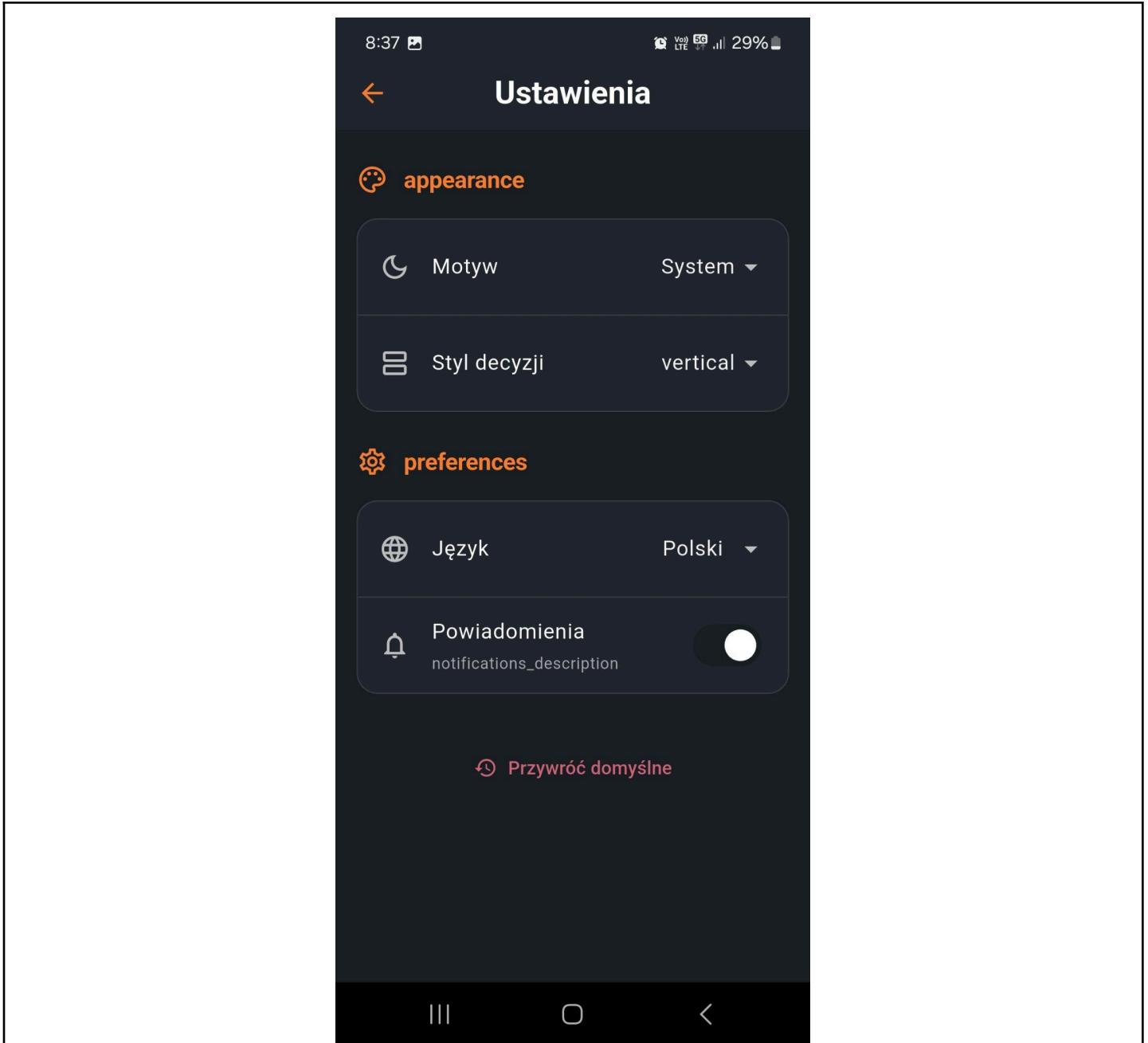
Użytkownicy w trakcie gry w trybie multiplayer mogą zobaczyć na mapie, poza punktem do którego mają dotrzeć, też innych graczy w lobby rozgrywających tą historię. Tak samo w tabie 'historia' widoczna jest historia wyborów każdego z graczy z tej gry.



Następna zakładka służy do wyszukiwania, za jej pomocą możemy znaleźć znajomych, scenariusze, lub utworzone lobby do których gracz może dołączyć. Wyniki są przedstawiane wraz z wpisywaniem informacji przez użytkownika na pasku wyszukiwania.



Użytkownik może przeglądać profile innych graczy, oraz ma możliwość edycji swojego własnego, pozwala to wyróżnić się spośród innymi graczy oraz na łatwiejsze znalezienie przez znajomych. Oprócz podstawowych pól tekstowych gracz może edytować swoje zdjęcie profilowe, aby było widoczne przez innych graczy przy każdej dokonanej decyzji lub jako autor przy utworzonym scenariuszu.



Po przejściu do ustawień użytkownik może zmieniać język, styl decyzji w trakcie rozgrywki oraz style aplikacji spośród dostępnych motywów - jasny oraz ciemny.

Aplikacja webowa - Kreator Gier

#hero

The screenshot shows the homepage of the GoTale web application. At the top, there is a dark header bar with the logo "GoTale" and navigation links: "Strona Główna", "O nas", "Możliwości", "Kontakt", and "Zaloguj". Below the header is a large, dark background image of a city street at night. Overlaid on this image is a large, bold orange text: "Twoja wyobraźnia ma teraz mapę.". Below this text is a smaller white paragraph: "Z GoTale miasto staje się mapą przygód odkrywaj tajemnice, podążaj zapomnianymi ścieżkami i ożywiaj historie wpisane w rzeczywistość." At the bottom of the page are two buttons: "Stwórz przygodę" (with a pencil icon) and "Pobierz aplikację" (with a download icon).

Ekran powitalny z nawigacją do głównych sekcji projektu.

- "**Stwórz przygodę**" oraz "**Zaloguj**" (navbar) prowadzą do strony logowania.
- "**Pobierz aplikację**" nie jest aktywna – przygotowana pod przyszłą funkcjonalność.

#about

Czym jest GoTale?

GoTale to nowy sposób na storytelling. Zamiast siedzieć przed ekranem, wchodzisz w sam środek historii.

To nie są tylko współrzędne. To punkty zwrotne Twojej historii. GoTale łączy geolokalizację z narracją, tworząc przygody, które rozgrywają się dokładnie tam, gdzie jesteś.

Niezależnie od tego, czy odkrywasz swoją okolicę, czy zwiedzasz nowe miasta, każda podróż może stać się fabularną przygodą. Ty i Twoja drużyna jesteście bohaterami. Rozwiązywanie zagadek oparte na lokalizacji, odkrywanie sekretów i odblokowywanie kolejnych rozdziałów opowieści, przemierzając świat.

A co, jeśli to Ty masz pomysł na historię? W GoTale możesz samodzielnie tworzyć własne scenariusze, umieszczać punkty fabularne na mapie, projektować zagadki i ścieżki wydarzeń. Zaproś znajomych i rozegrajcie przygodę, którą sam wymyślisz. To jak mistrzowanie w grze RPG, tylko że planszą staje się prawdziwe miasto, las czy kampus.



Komponent informacyjny opisujący założenia projektu.

#features

Narzędzia Bohatera

Poznaj możliwości platformy, która przenosi interaktywne opowieści do prawdziwego świata.



Historie oparte na lokalizacji

Przezywaj opowieści, które zmieniają się w zależności od Twojego położenia. Każdy krok odkrywa nowe rozdziały i ukryte elementy fabuły powiązane z konkretnymi miejscami.



Przygody wieloosobowe

Połącz siły ze znajomymi lub poznaj innych graczy w interaktywnych opowieściach. Wspólnie rozwiązujecie zagadki, podejmujecie decyzje i tworzącie niezapomniane wspomnienia w prawdziwym świecie.



Interaktywna rozgrywka

Podejmuj decyzje, które wpływają na bieg opowieści. Rozwiąż zagadki zależne od lokalizacji i wchodź w interakcje z elementami przygotowanymi przez twórcę – zupełnie jak w grze terenowej!



Twórz własne historie

Skorzystaj z naszego intuicyjnego kreatora, aby tworzyć własne przygody nanosząc je na rzeczywistość. Dziel się nimi z innymi i pozwól graczom przeżyć Twoją unikalną wizję interaktywnej narracji.



Interaktywne przewodniki turystyczne

Twórz własne ścieżki zwiedzania z elementami narracji, zagadkami i lokalnymi ciekawostkami. Przeobraż zwykłe miejsca w fascynujące opowieści i prowadzisz użytkowników w zupełnie nowy sposób.



Edukacyjne scenariusze terenowe

Projektuj gry i spacery edukacyjne dla szkół, muzeów lub wydarzeń lokalnych. Łacz wiedzę z ruchem i zabawą — ucz, angażując graczy w świecie rzeczywistym.

Komponent informacyjny opisujący założenia projektu.

#contact

Skontaktuj się z nami

Masz pytania o GoTale? Chcesz podzielić się swoją przygodą?

Napisz do nas - jesteśmy tutaj, aby Ci pomóc!

Znajdź nas

Email

kontakt@gotale.com

Telefon

+48 123 456 789

Adres

ul. Przygodowa 123
87-100 Toruń

Imię i nazwisko

Email

Temat

Wiadomość

Wyślij wiadomość

Prototyp formularza kontaktowego – wypełniony danymi przykładowymi.
Po kliknięciu "Wyślij wiadomość" pojawia się alert. Komponent gotowy do rozbudowy w wersji komercyjnej.

/login

Zaloguj się!

Login

Wprowadź swój login

Hasło

Wprowadź swoje hasło

Zapomniałeś hasła?

ZALOGUJ SIĘ

Nie masz jeszcze konta? [Zarejestruj się!](#)

Logując się, zgadzasz się z [Regulaminem](#) oraz [Polityką Prywatności](#)

Formularz logowania z logiką przekierowania:

- Jeżeli token JWT znajduje się w `localStorage`, użytkownik jest automatycznie przekierowany do `/creator`.

Pola formularza:

- Login
- Hasło

Przyciski:

- "**Zapomniałeś hasła?**" – przekierowuje do strony głównej i symulowanego formularza odzyskiwania hasła.

/login

- "**Zaloguj się**" – wysyła zapytanie do API. W przypadku błędu wyświetla komunikat. W przypadku sukcesu zapisuje token JWT i inne dane do `localStorage`.
- "**Zarejestruj się**" – prowadzi do `/register`
- "**Regulamin**" – `/terms`
- "**Polityka prywatności**" – `/privacy`

/register

The screenshot shows a registration form titled "Zarejestruj się!" (Register) in orange. The form consists of four input fields: "Nazwa Użytkownika" (Username), "Email", "Hasło" (Password), and "Powtórz Hasło" (Repeat Password). Below the fields is an orange button labeled "UTWÓRZ KONTO" (Create Account). At the bottom, there is a link "Masz już konto? Zaloguj się!" (Already have an account? Log in!) and terms of service links: "Regulaminem" and "Polityką Prywatności".

Formularz do tworzenia nowego konta użytkownika.

Pola formularza:

- Login
- Email
- Hasło
- Powtóżenie hasła (do walidacji)

/register

Przyciski:

- "Utwórz konto" – wysyła dane do API; wyświetla odpowiedni komunikat, a po rejestracji przekierowuje do [/login](#).
- Pozostałe przyciski identyczne jak w [/login](#).

/terms

Regulamin Aplikacji

Ostatnia aktualizacja: 25.05.2025

1. Postanowienia ogólne

Niniejszy regulamin określa zasady korzystania z oprogramowania do tworzenia oraz rozgrywania gier paragrafowych w terenie, wykorzystującej funkcje geolokalizacji. Korzystając z aplikacji, użytkownik akceptuje warunki określone w niniejszym regulaminie.

2. Definicje

"Aplikacja" – platforma mobilna i webowa umożliwiająca tworzenie, edycję i uczestnictwo w grach terenowych.

"Użytkownik" – osoba fizyczna posiadająca konto w aplikacji.

"Gra" – interaktywna przygoda oparta o fabularne decyzje i lokalizację GPS.

"Twórca" – użytkownik tworzący i publikujący grę.

3. Rejestracja i konto

Aby korzystać z aplikacji, użytkownik musi założyć konto. Rejestracja wymaga podania prawdziwego adresu e-mail oraz nazwy użytkownika. Użytkownik zobowiązany jest do nieudostępniania swojego hasła osobom trzecim.

4. Korzystanie z aplikacji

- Użytkownik zobowiązuje się do korzystania z aplikacji zgodnie z obowiązującym prawem i niniejszym regulaminem.
- Gry muszą być tworzone z poszanowaniem prywatności i bezpieczeństwa innych osób.
- Zakazana jest publikowanie treści obraźliwych, nieprawdziwych lub naruszających prawo.
- Użytkownik odpowiada za treść gier, które tworzy i udostępnia.

5. Geolokalizacja

/terms

Komponent wyświetlający informacje o regulaminie.

/privacy

Polityka Prywatności

Ostatnia aktualizacja: 25.05.2025

1. Informacje ogólne

Niniejsza Polityka Prywatności określa zasady przetwarzania i ochrony danych osobowych użytkowników naszej platformy. Dbamy o Twoją prywatność i bezpieczeństwo danych zgodnie z przepisami RODO.

2. Administrator danych

Administratorem Twoich danych osobowych jest zespół 11, z siedzibą w [jeszcze nie uzbieraliśmy]. W sprawach dotyczących ochrony danych możesz się z nami nie kontaktować, bo się kompletnie na tym nie znamy, a całe te prawa zostały wygenerowane przez AI.

3. Jakie dane zbieramy

Dane rejestracyjne:

nazwa użytkownika, adres email, hasło (w formie zaszyfrowanej)

Dane techniczne:

adres IP, typ przeglądarki, system operacyjny, logi dostępu

Dane użytkowania:

informacje o aktywności na platformie, preferencje, historia działań

4. Cel przetwarzania danych

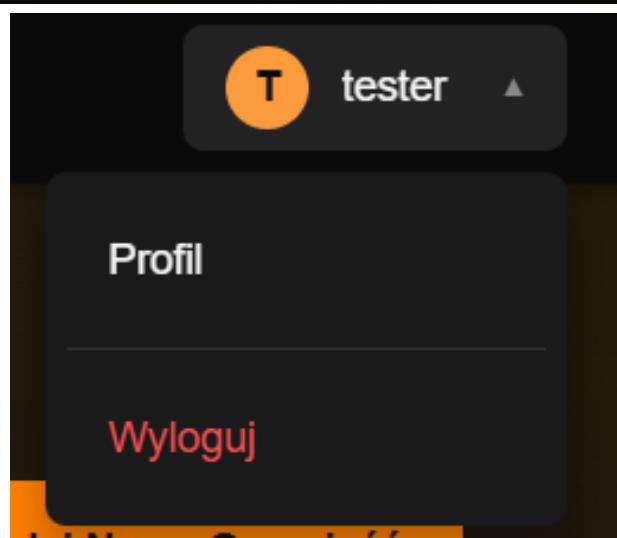
- Świadczenie usług i funkcjonalności platformy
- Zarządzanie kontem użytkownika
- Komunikacja z użytkownikami
- Zapewnienie bezpieczeństwa platformy

Komponent informacyjny

/creator

The screenshot shows the GoTale creator dashboard. At the top, there's a search bar with the placeholder "Szukaj opowieści..." and a button "+ Dodaj Nową Opowieść". A notification badge indicates the user is an "tester". Below the search bar, it says "Jesteś autorem 3 historii". Three story cards are displayed:

- Zemsta Krzywego Dzwonu**: An aerial view of a city with red-roofed buildings. Published on 24.05.2025.
- Tajemnica Dziewczęcia z Zamku**: A view of a castle complex with a moat and green lawns. Published on 25.05.2025.
- Bo do tańca trzeba dwojga**: A dark card with a small icon and the number 2, published on 25.05.2025. It has an "Opis" (Description) link.

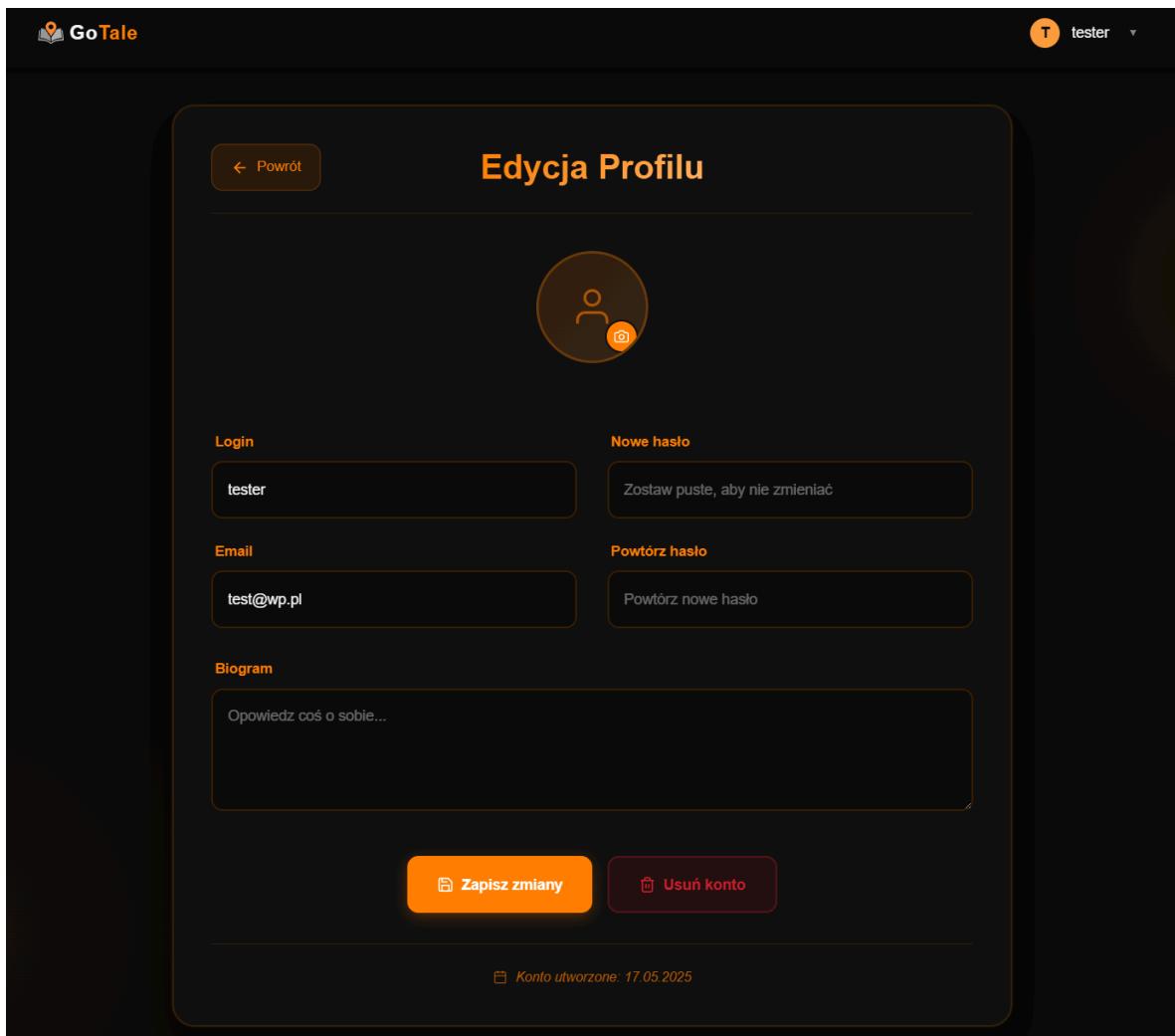


/creator

Dostępny po zalogowaniu.

Zawiera:

- **Navbar:** po kliknięciu na nazwę użytkownika pojawiają się opcje **Profil** i **Wyloguj**.
 - **Profil** – prowadzi do </creator/profile>
 - **Wyloguj** – czyści **localStorage** i przekierowuje na stronę główną.
- **Wyszukiwarka** – dynamiczne zapytania do API w miarę wpisywania tekstu.
- **"Dodaj nową opowieść"** – prowadzi do </creator/new> i od razu tworzy nowy scenariusz.
- **Kafelki scenariuszy** – pokazują scenariusze użytkownika (lub wszystkich, jeśli użytkownik to admin). Kliknięcie przenosi do </creator/new/{id}>



The screenshot shows the 'Edycja Profilu' (Profile Edit) screen of the GoTale application. At the top left is a 'Powrot' (Back) button. At the top right is a user icon labeled 'tester'. The main title 'Edycja Profilu' is centered at the top. Below it is a circular profile picture placeholder with a book and location pin icon, and a 'Usuń zdjęcie' (Delete photo) button. The form fields are organized into columns: 'Login' (text input: 'tester'), 'Nowe hasło' (password input: 'Zostaw puste, aby nie zmieniać'), 'Email' (text input: 'test@wp.pl'), 'Powtóż hasło' (password input: 'Powtóż nowe hasło'), and 'Biogram' (text area: 'Opowiedz coś o sobie...'). At the bottom are two buttons: 'Zapisz zmiany' (Save changes) in orange and 'Usuń konto' (Delete account) in red. A note at the bottom states 'Konto utworzone: 17.05.2025'.

Formularz edycji konta użytkownika:

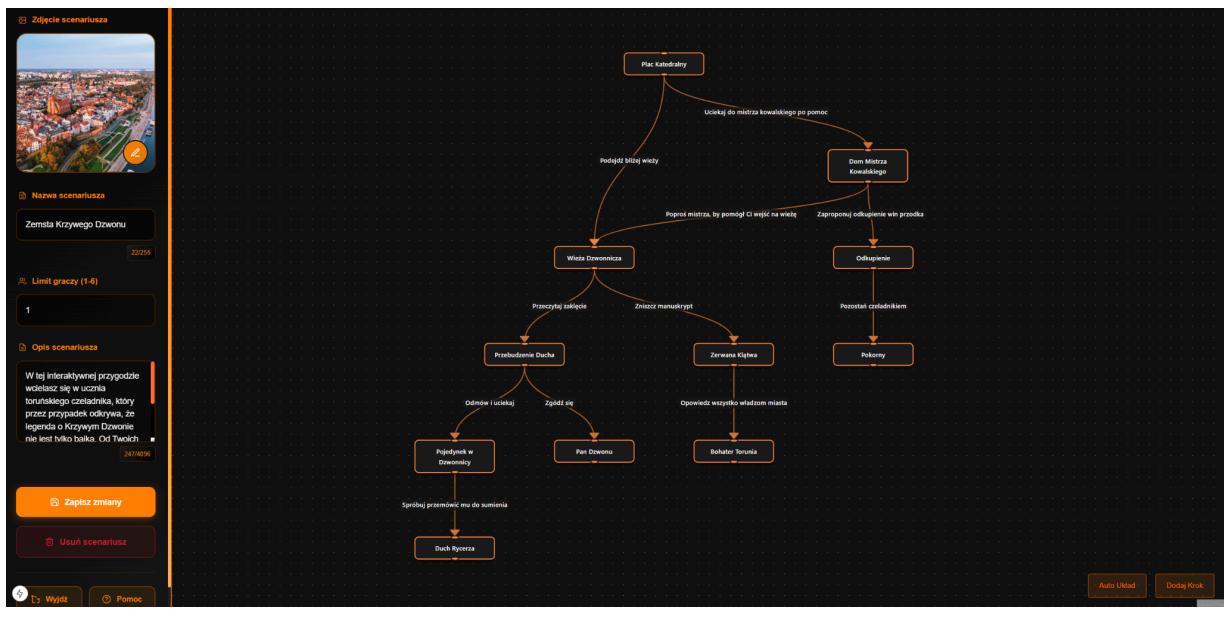
- Pokazuje dane z `localStorage`.
- Możliwość ustawienia lub zmiany zdjęcia profilowego.
- Pola do edycji loginu, e-maila i biogramu.
- Pola do zmiany hasła (opcjonalne).
- "Zapisz zmiany" – aktualizuje dane przez API.
- "Usuń konto" – prosi o potwierdzenie, wysyła żądanie usunięcia, czyści

/creator/profile

localStorage, przekierowuje na stronę główną.

- "Powrót" – do /creator.

/creator/new/{id}



/creator/new/{id}



SCENARIO SETTINGS

Komponent odpowiedzialny za konfigurację scenariusza.

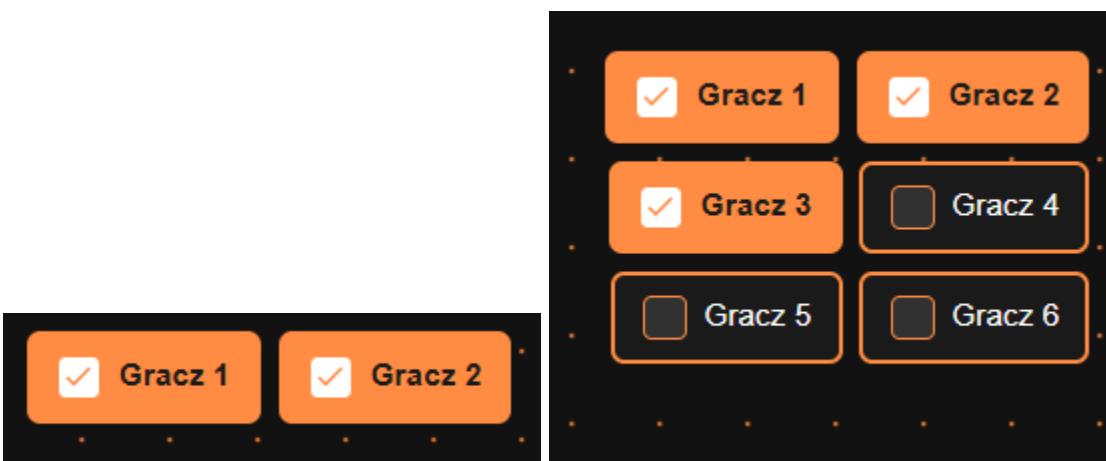
Pola:

- **Nazwa** – tytuł scenariusza.
- **Opis scenariusza** – krótki opis przygody.
- **Limit graczy** – liczba graczy możliwa do udziału.

Przyciski:

/creator/new/{id}

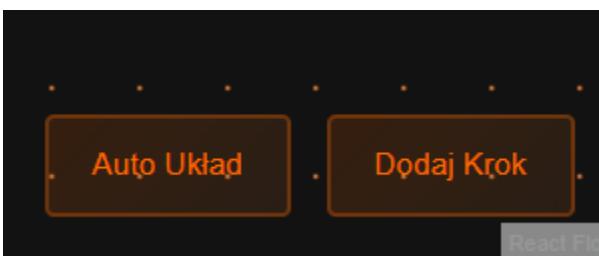
- **Zapisz zmiany** – wysyła zapytanie PATCH do API w celu aktualizacji danych scenariusza.
- **Usuń scenariusz** – po potwierdzeniu usuwa scenariusz przez API i przekierowuje użytkownika na /creator.
- **Wyjdź** – powrót do panelu /creator.
- **Pomoc** – otwiera instrukcję obsługi kreatora.



CHECKBOXY ŚCIEŻEK

Komponent renderujący checkboxy odpowiedzialne za widoczność ścieżek w zależności od liczby graczy.

- Checkboxy pojawiają się tylko, jeśli **limit graczy > 1**.
- Służą do określenia, dla których graczy konkretnie kroki mają być widoczne.



AUTO UKŁAD

`/creator/new/{id}`

Funkcja poprawiająca czytelność struktury drzewa decyzyjnego.

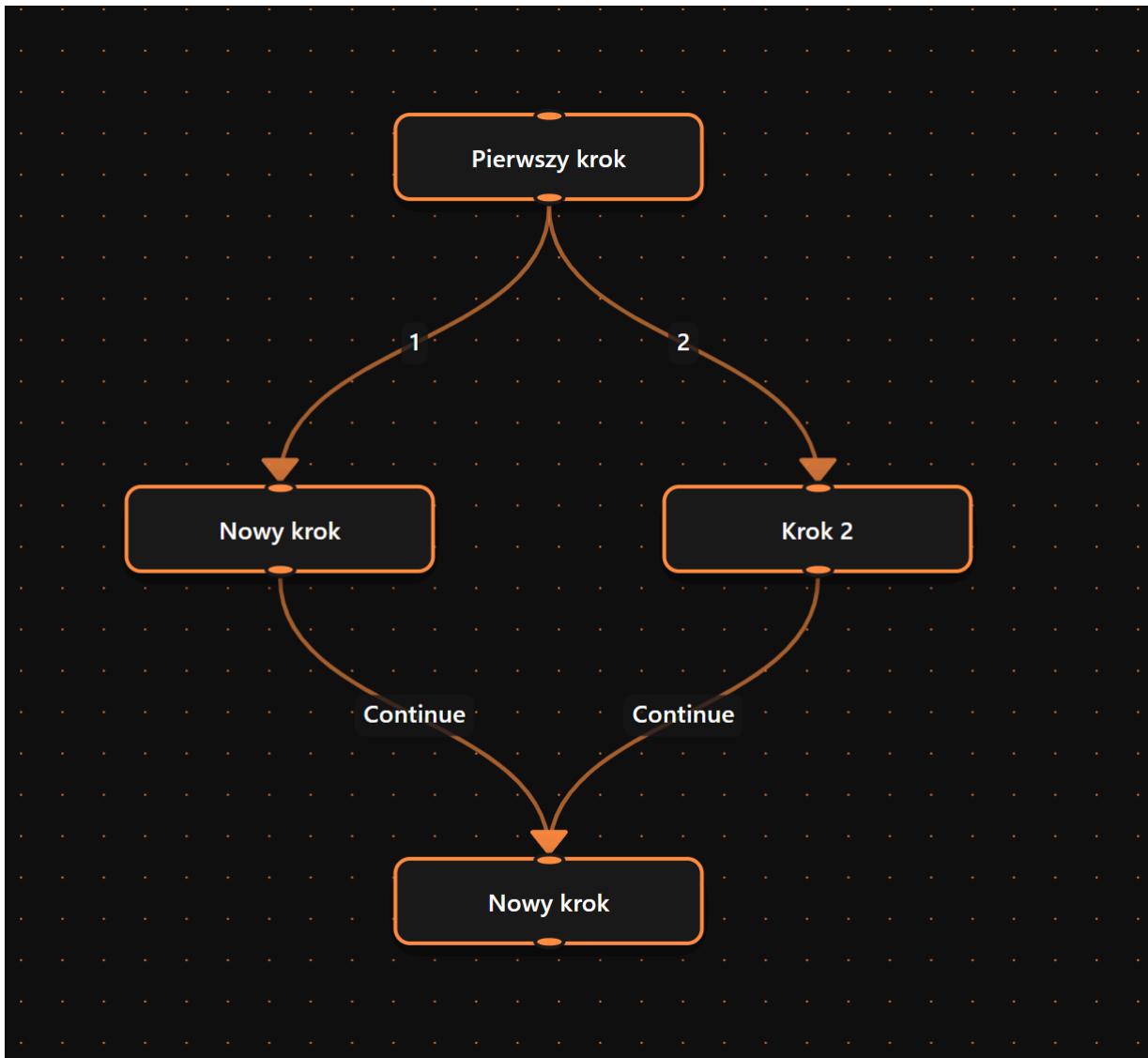
- Przycisk **Auto układ** automatycznie reorganizuje pozycje kroków w edytorze graficznym.
- Ułatwia zarządzanie złożonymi strukturami narracyjnymi.

DODAJ KROK

Przycisk inicjujący tworzenie nowego kroku scenariusza.

- Wysyła zapytanie do API, dodaje nowy krok do bazy.
- Dodaje **node** na mapie FlowComponent.
- Automatycznie otwiera **NodeEditor** dla nowego kroku.

/creator/new/{id}



Główna plansza projektowania przygód.

Funkcjonalność:

- Kliknięcie w **node** otwiera **NodeEditor**.
- Kliknięcie w **tekst wyboru** otwiera **EdgeEditor**.
- Kroki łączy się przez przeciągnięcie od dolnej krawędzi jednego kroku do górnej innego.
- Kroki można **rozłączyć**, przeciągając ponownie po istniejącym połączeniu.
- **Ograniczenia:**

/creator/new/{id}

- Nie można połączyć z krokiem początkowym.
- Z jednego kroku nie może wychodzić więcej niż 4 ścieżki.
- Nie można usunąć kroku początkowego.
- Nie można zrobić połączenia do samego siebie - otwiera Node Editor.

Edytuj Krok Opowieści

X

Tytuł

Krok 2

6/255

Opis

Marek pieczarke

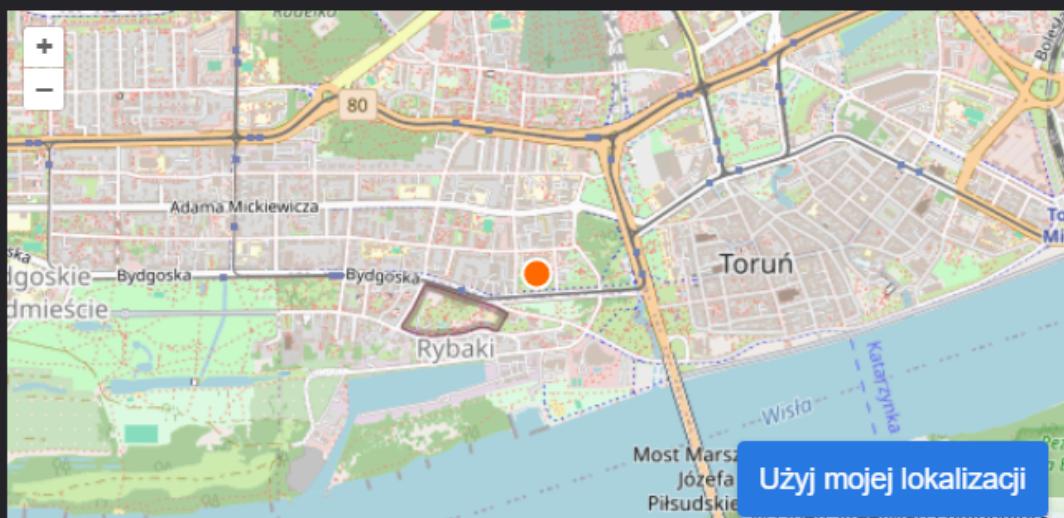
15/1024

Zdjęcie



Kliknij aby dodać zdjęcie

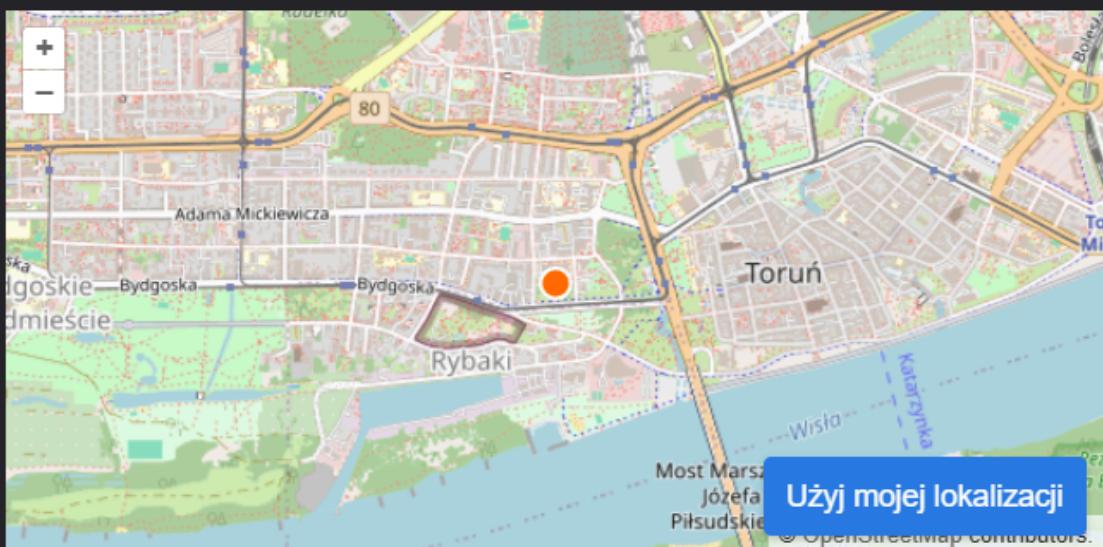
📍 Lokalizacja



© OpenStreetMap Contributors

/creator/new/{id}

📍 Lokalizacja



Zapisz

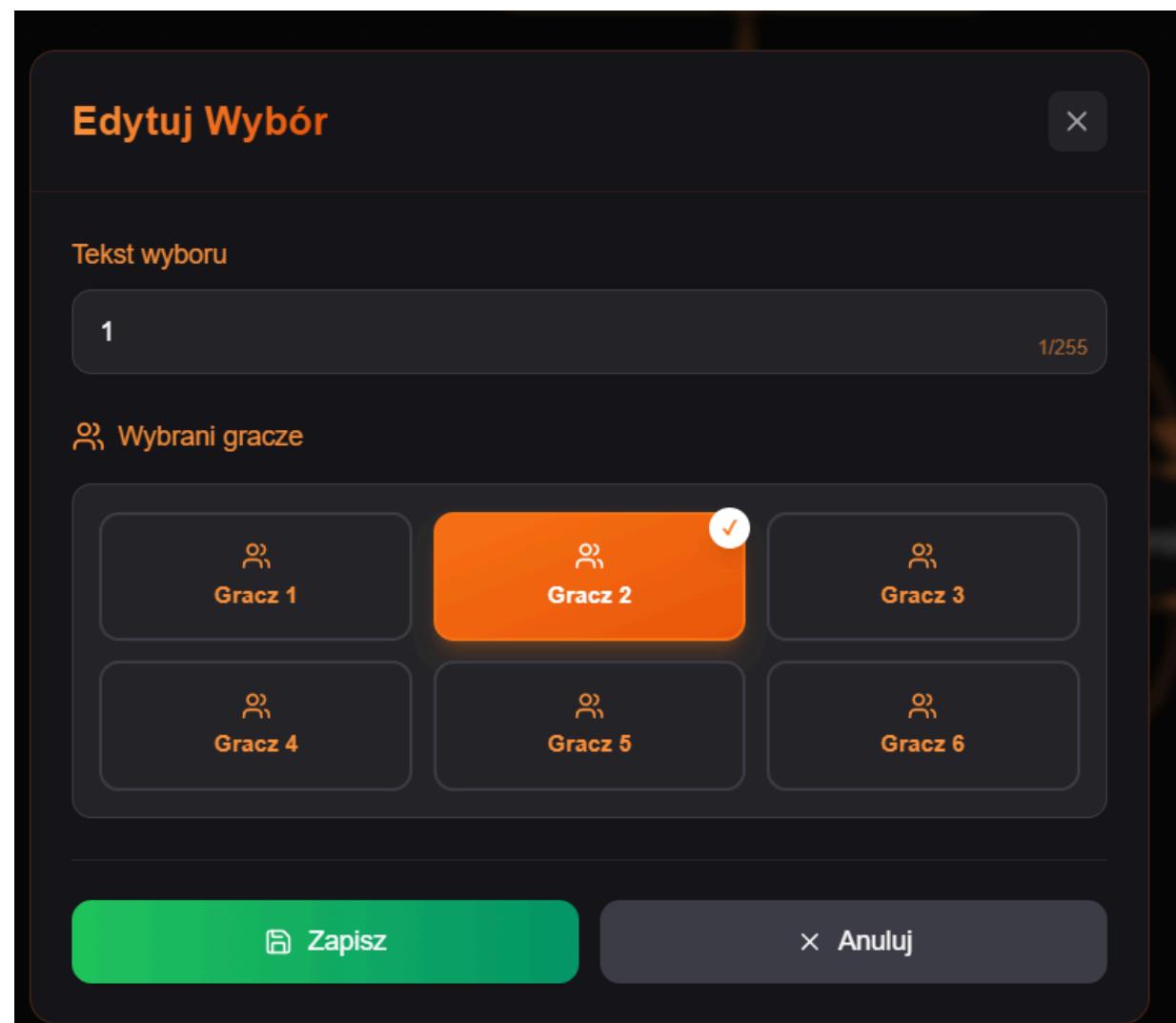
Anuluj

NODE EDITOR

Komponent do edycji danych pojedynczego kroku opowieści.

Funkcje:

- Podczas renderowania wczytywane są wcześniej zapisane dane:
 - **Tytuł, Opis, Zdjécie, Lokalizacja.**
- Przycisk **Użyj mojej lokalizacji** – pobiera współrzędne z geolokalizacji przeglądarki i zapisuje je jako lokalizację kroku.



EDGE EDITOR

Komponent do definiowania przejść między krokami (wyborów).

Pola:

- **Tekst wyboru** – co gracz widzi jako opcję.
- **Wybrani gracze** – określa, którzy gracze widzą dany wybór.
 - Checkboxy generowane dynamicznie w oparciu o limit graczy ustawiony w Scenario Settings, oraz poprzedzające ścieżki.

Zaplecze serwerowe (baza danych, Backend, API)

Dokumentacja API

Backend API wspiera standard Postman Collection Format. Dokumentacja dostępna pod adresem [dokumentacja API](#).

The screenshot shows the Postman interface with the following details:

- ENVIRONMENT:** DigitalOcean
- LAYOUT:** Double Column
- LANGUAGE:** cURL - cURL
- API:** The main title of the collection.
- Introduction:** A brief description: "Dokumentacja dotycząca API wykorzystywanego przy projekcie zespołu XI."
- Users:** A section titled "Users" with the description: "Metody związane z użytkownikami."
- Method:** GET /users

The left sidebar lists categories: Users, Scenarios, Games, Auth, Steps, Choices, and Lobby.

Schemat bazy danych

Szczegółowy schemat bazy danych dostępny pod [linkiem](#)

